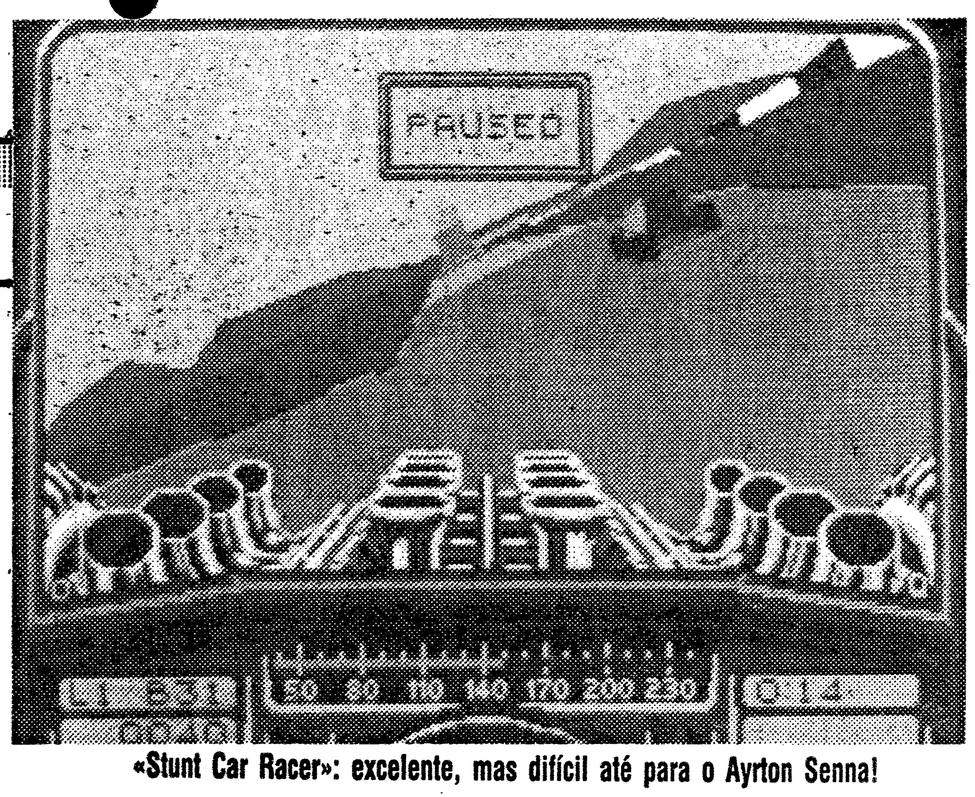
16 Bits — ST

«FUTURE WARS» O PRIMEIRO JOGO PARA O STE



«Stunt Car Racer»: excelente, mas difícil até para o Ayrton Senna!

QUAIS são os melhores jogos, os do ST ou os do Amiga? eis uma pergunta com tantas respostas como os possuidores de cada um desses computadores. Em nossa opinião o ST tem um sistema operativo superior, que permite eliminar muitos dos problemas que surgem nos Amiga, mas estes dispõem de melhor imagem e de melhor som — isso em relação ao Atari ST, mas não ao STE, que na Grã-Bretanha já está a substituir aquele, mas que tem problemas de compatibilidade, um facto muito falado mas que na verdade é de norma com todos os modelos novos de todos os computadores. De qualquer modo, a verdade é que as características do STE só poderão ser devidamente apreciadas com os programas especialmente editados para ele ou a ele adaptados. O primeiro destes surgiu, surpreendentemente, de uma editora francesa, a Delphine Software, e afirma-se que a diferença, quanto à versão anterior, preparada para o ST, é fabulosa.

Trata-se das «Future Wars», e o som estéreo e os insertos de trechos musicais deram-lhe uma dimensão completamente diferente. Note-se que a Delphine Software faz parte de uma editora discográfica de grande renome pela qualidade do seu trabalho.

Para já, as «Future Wars» foram o grande triunfador dos «Tilt d'Or», os equivalentes dos «Oscars», para os jogos de computador, obtendo os prémios de melhor aventura e melhor som. O «Populous» ganhou o de melhor estratégia, o «Shadow of the Beast» o de melhores gráficos e o «Kick Off» o de melhor jogo desportivo, enquanto o «Strider» obteve o de melhor conversão dos jogos de galeria (arcade).

Stunt Car Racer — mistura correcta

Se se disser que o «Stunt Car Racer» — uma produção da Microprose — é uma mistura dos gráficos do «Hard Drivin» com as pistas de «Power Drift» e a corrida de «taco-a-taco» de «Powerdrome», pensar-se-á que nem o próprio Ayrton Senna seria capaz de enfrentar tamanho desafio — mas não é tudo! O «Stunt» tem também coisas muito suas, que o tornam o mais exigente (e tecnicamente mais admirável) simulador de corridas.

Como é de hábito, existem várias categorias — quatro no primeiro escalão, com outras tantas corridas e só três carros por prova — Se se for o primeiro na categoria, passa-se à profissional (Super League) e fica-se ao volante de um «turbo». Mas onde as coisas começam a mudar é na possibilidade de correr contra outro adversário, com outro computador, ligado por meio de um cabo «null modem» — isto é, de um cabo que põe em comunicação as interfaces RS-232 e que pode ser obtido facilmente nas lojas especializadas, pois é o mesmo que usam os utilitários de transferência, como o Lap-Link.

Um ponto a ter em conta é o de que as corridas de «Stunt Cars» não têm correspondente em Portugal — as mais próximas são as de autocrosse, mas estas são muito menos duras. Os «Stunt Cars» são do tipo daqueles que em algumas séries da TV se vê saltarem, voarem, etc, embora sem os recursos do «kitt». Se o carro caír na pista, muito bem, mas se caír com muita força o «chássis» abre fendas. Portanto, a velocidade não é tudo — se as fendas chegarem à borda da imagem a brincadeira acabou-se: não há pontos e o carro vai para a sucata. Todas as rachas e rachinhas têm de ser reparadas antes da corrida seguinte, mas os buracos — que aparecem quando se cai fora da pista — não têm remédio!

«Moonwalker»: mais um pesadelo de Michael Jackson!

Um aviso

Um aviso: os Atari dispõem de uma variedade de sistemas operativos, adaptados aos sistemas de vídeo e às linguagens de várias regiões da Europa e do Globo, o que aumenta as incompatibilidades — quem compra um jogo para o ST deve assegurar-se de que ele será trocado se não funcionar no seu computador.

Moonwalker — Michael Jackson, Ai!

«Moonwalker» devia ser ultrapopular: laboriosamente, reuniram-se os «videoclips» de Michael Jackson num «filme» tornado num jogo de quatro partes. A primeira leva a um labirinto onde se procuram as peças de um fato de máscara de coelhinho. Depois há uma espécie de corrida à volta de Michaelsville numa moto que por momento e por obra não se sabe do quê torna-se num carro de desporto. Ao que se segue uma tiroteada no Clube 30 e por fim uma confrontação com Mr. Big e os seus capangas no respectivo quartel-general. Tudo muito vulgarzinho, com gráficos idem.

Seria de esperar que a música, ao menos, fosse algo de jeito no ST, mas é um desastre — pasme-se, mas ao que se diz a versão do Commodore 64 é melhor! A editora é a US Gold, uma casa de muita fama e muitos azares, como é o caso destes.

Uma explicação

Não se admirem por não classificarmos os jogos de que atrás fica notícia. Pensamos que para classificações já bastam as da escola, e que no caso dos jogos, pior ainda, porque elas apenas exprimem a nossa opinião e os jogadores podem ter outras, bem diferentes. No fim, comprar um jogo, em Portugal, e por muita fama que ele tenha, também é um jogo...

APPLE

MACINTOSH IIFX TRABALHA A 40 MHZ!

A Interlog, importadora e distribuidora exclusiva dos produtos da Apple Computers, apresentou há dias, em simultâneo com as suas congéneres de todo o Mundo, o novo Macintosh IIfx, o novo «alto de gama» dos seus sistemas modulares. Contra o que seria de esperar não usa o microprocessador 68040, recentemente lançado pela Motorola — ainda é cedo para que as suas possibilidades estejam devidamente estudadas, e portanto preferiu-se continuar com o 68030, embora prevendo a sua substituição, quando possível e se desejada.

Na verdade, o «Mac» IIf, que exteriormente é igual aos outros computadores modulares da Apple, tem um rendimento tão acima dos modelos anteriores que é difícil supor que se deseje algo superior — o microprocessador 68030 trabalha a 40 MHz em conjunto com o co-processador de vírgula flutuante 68882, enquanto o «Mac» IIcx e o IIx funcionam a 17 MHz e o IIci trabalha a 25 MHz. Além disso, o novo «Mac» é o primeiro do seu tipo a possuir um processador dedicado SCSI-/DMA, que permite o acesso directo à memória e entradas e saídas de dados múltiplas, pelo que necessita de menos ciclos para processar grupos de instruções, o que na prática o torna ainda mais rápido do que a frequência do processador sugere. O sistema utiliza memórias estáticas (Static Random Acess Memory = SRAM), ultra-rápidas (20 ns), e a ROM foi codificada de modo a explorar integralmente os 256 bytes de memória «cache» para as instruções do processador 68030. A ROM dispõe de 512 Kb, em que estão integrados os comandos de vídeo. O acesso no modo de interrupção à RAM e o endereçamento em 32 bits, assim como o QuickDraw de 32 bits, que permite aos sistemas policromáticos a visualização simultânea de mais de 16 milhões de cores, através de uma placa com suporte gráfico adequado.

Uma estação de trabalho gráfica equivalente às RISC... mas mais acessível

Seis conectores internos de expansão NuBus permitem o uso de placas de vídeo, comunicações e expansão. Além disso, o disco pode também ser usado como RAM, pelo que a expansão da memória pode ser levada a limites mais altos sem necessidade de recurso a placas adicionais. Não obstante, os circuitos da RAM dinâmica podem ser expandidos até 8 Mb ou até 32 e 128 Mb quando os «chips» de 4 e 16 megabits estiverem disponíveis.

Este conjunto de características permite que o novo «Mac» disponha de uma velocidade de execução da ordem dos 100% em relação ao Macintosh IIci e de até 300% em relação ao Macintosh IIcx e ao IIx. Isso torna-o particularmente adequado ao trabalho em CAD/CAM e no grafismo tridimensional, assim como ao trabalho de análise financeira — recordemos que, aquando da nossa recente visita à Expobanques, em Paris, surpreendeu-nos a larga aplicação que as estações de trabalho gráficas estão a ter nessa última aplicação. O novo Macintosh IIfx — que estará já disponível em Portugal em meados de Abril — deve de resto ser classificado como uma estação de trabalho gráfica de novo tipo, não inferior às do tipo RISC e similares, mas sensivelmente mais acessível.

CV MICROINFORMÁTICA

HYUNDAI

Garantimos o melhor preço

Confirme nos consultando antes de comprar

TOPIS XT, MONITOR, TECLADO AT E DRIVE	141 000$00	(IVA INCLUÍDO)
CITY DESK, MONITOR, TECLADO AT E DRIVE 3,5	141 000$00	(IVA INCLUÍDO)
TOPIS 286, MONITOR, TECLADO E DRIVE 1,2 MB	211 000$00	(IVA INCLUÍDO)
CITY DESK 286 1MB, MONITOR E DRIVE 1,4 MB	223 000$00	(IVA INCLUÍDO)
TOPIS 386 SX 1MB, MONITOR E DRIVE 1,2 MB	277 000$00	(IVA INCLUÍDO)
TOPIS 386-20 MHZ, MONITOR E DRIVE 1,2	383 000$00	(IVA INCLUÍDO)

DISCOS RÍGIDOS COM CONTROLADORA COM IVA INCLUÍDO:

20 MB PARA XT	68 000$00	40 MB PARA XT	82 000$00
20 MB PARA AT	82 000$00	40 MB PARA AT	99 500$00
30 MB PARA XT	76 000$00	60 MB PARA XT	120 000$00
30 MB PARA AT	92 000$00	60 MB PARA AT	130 000$00

... ATÉ 30 MESES SEM ENTRADA ...

ABERTO AO SÁBADO

CALÇADA DO CARMO, 60 — 1200 LISBOA — 32 32 33 — TELEFAX 32 32 33

SAM COUPÉ

+ O SUPER SPECTRUM

256 K — 180 CORES — 6 DIFERENTES SONS

10 INTERFACES INCORPORADOS (incluindo MIDI)

2 DRIVES EM OPÇÃO

TUDO ISTO NUMA SÓ MÁQUINA

TUDO ISTO SPECTRUM COMPATÍVEL

TUDO ISTO POR APENAS 49 800$00 IVA INCLUÍDO + OFERTAS

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO:

INFORTETRIS — GRUPO OCEANO

ESCRITÓRIOS — RUA DE XABREGAS, LOTE A, SALA 101
TELEFONES 858 65 10 - 858 65 11

LOJA — RUA DE XABREGAS, N.º 2, LOJA 115 — FAX 858 65 12

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

BASQUETEBOL AMERICANO ANIMA GRANDE ESPECTÁCULO

Título: «TV Sports Basketball»
Género: Simulador/estratégia
Número de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Qualidade cinematográfica é o que este novo jogo traz, ou não fosse a Cinemaware a sua produtora

Quase todas as tentativas que foram feitas até hoje, para transpor o basquetebol para os computadores saíram furadas. A única excepção talvez tenha sido *Basket Master* para o Spectrum, que conseguia ser jogável e divertido, mas nada mais do que isso.

A Cinemaware decidiu alterar este estado de coisas e produziu mais um jogo interactivo da série *TV Sports*.

Este *Basketeball* é apresentado como se se tratasse de uma transmissão televisiva, com apresentador, patrocínio publicitário e todos os ingredientes que transmitem o ambiente do basquetebol profissional norte-americano.

Cada jogo é composto por quatro partes e cabe ao jogador não só participar directamente nas jogadas da sua equipa, mas também assumir o papel de técnico e proceder a eventuais substituições, quando necessário.

Para se ter uma ideia do rigor técnico com que o jogo foi programado, basta dizer que até as alturas reais dos jogadores foram respeitadas, bem como as indispensáveis estatísticas da equipa e de cada jogador.

Proposto pela Cinemaware, o jogo constitui um suceder de ataques de cada uma das equipas, pelo que o jogador só consegue controlar a sua equipa junto ao cesto. Na transição da defesa para o ataque, a equipa é reorganizada pelo computador até chegar junto do cesto do adversário.

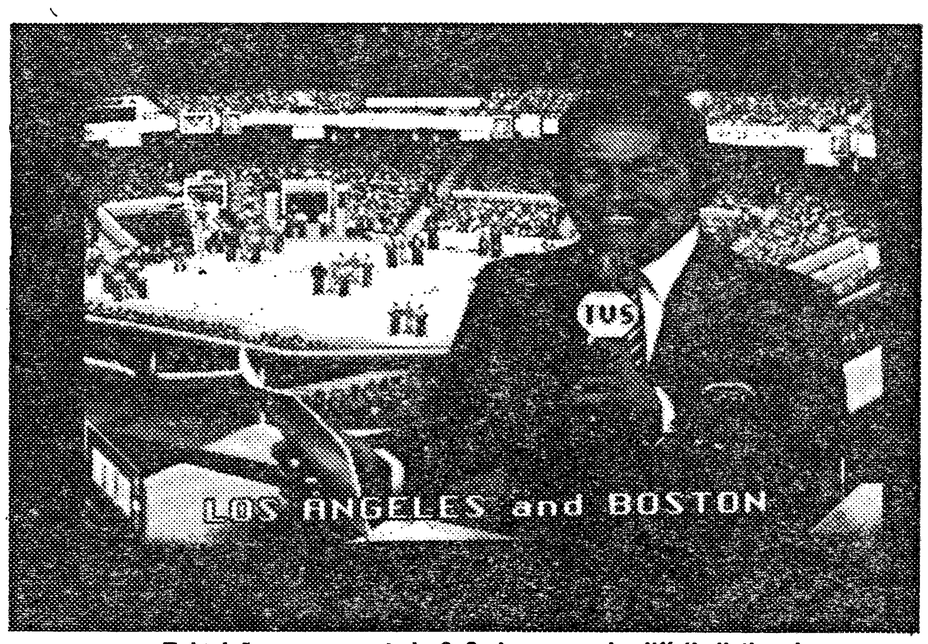
É em resumo um jogo marcadamente americano, mas que pode perfeitamente ser jogado fora dos EUA, ao contrário do que acontecia com *TV Sports Football* (onde a estratégia e as opções eram tantas, que se passava mais tempo a escolher tácticas do que a jogar).

Resta apenas acrescentar que a Cinemaware já está a programar mais jogos da série *TV Sports*, que vão deixar muita gente com água na boca. Estão previstas simulações de ténis já para este ano, boxe e basebol. Cá ficaremos à espera...

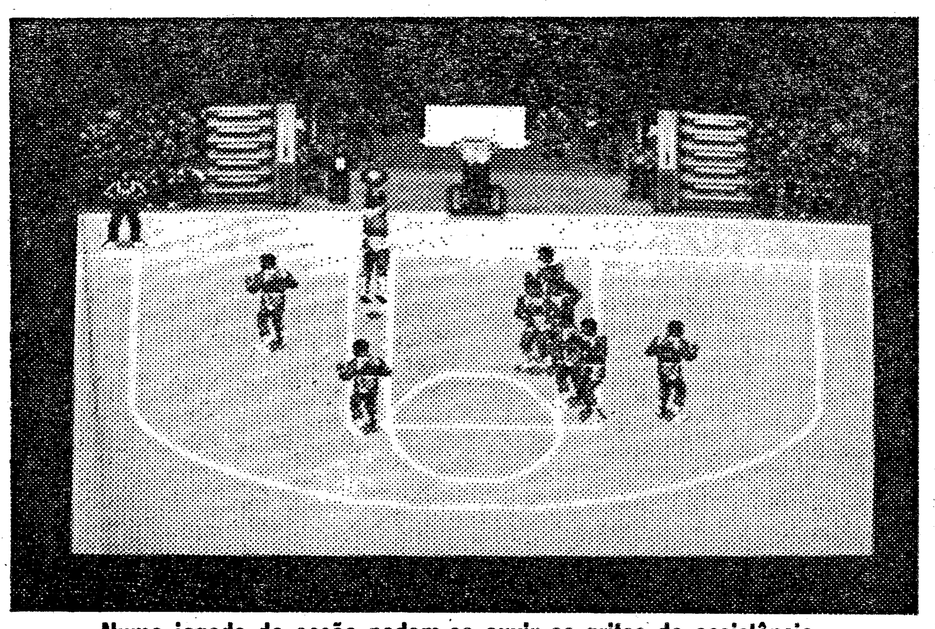
Gráficos 90%
Animação 76%
Som 87%
Jogabilidade 83%

Dificuldade: Variável
Conselho:
Indicado para apreciadores de basquetebol.

84%



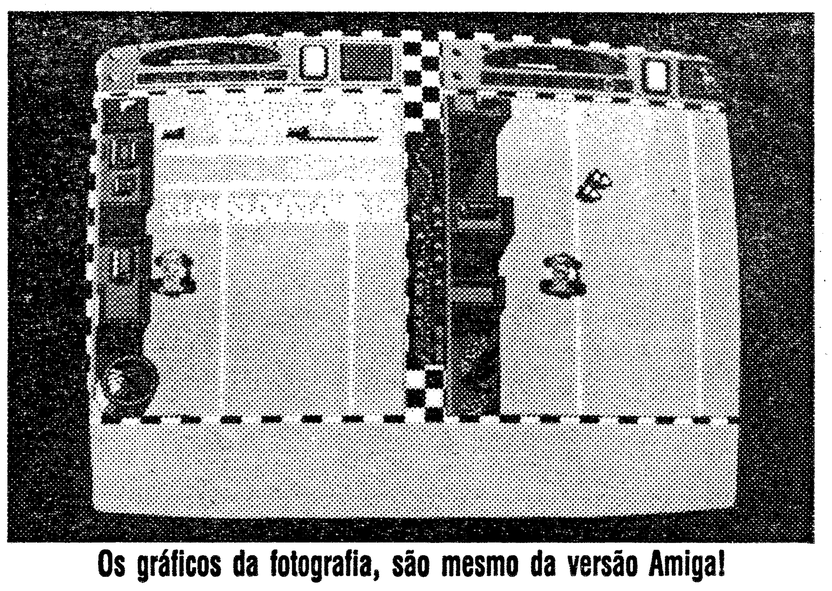
Televisão ou computador? Cada vez mais difícil distinguir



Numa jogada de acção podem-se ouvir os gritos da assistência e se alguém fizer cesto, a histeria do público é geral

CARRINHOS DE CHOQUE NÃO RECOMENDÁVEIS

TÍTULO: «Turbo»
GÉNERO: Acção
N.º DE DISQUETES: 1
MÁQUINA: Amiga 512 Kb/1 Mb



Os gráficos da fotografia, são mesmo da versão Amiga!

Se por acaso chegar às vossas mãos um jogo gravado em disquete e que eventualmente ao entrar seja semelhante a um jogo que até o Spectrum teria vergonha de ter em memória, então isso é **Turbo.**

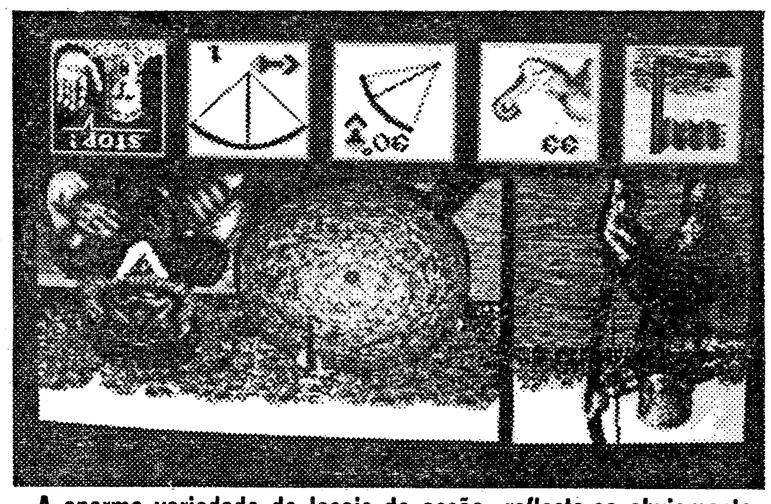
Através de um nome que está inevitavelmente em moda, os programadores pretendem impingir um jogo como não há memória desde os tempos de **Spy Hunter...**

Com efeito, **Turbo** tem uns gráficos medíocres em relação às possibilidades de um 16 bits e o som do carro é o barulho mais irritante que passou aqui no Poço, desde que há memória. Tudo isto serve de advertência a quem entra na loja e pede os jogos sem os ver. É que este **Turbo** só vale por ser um jogo algo jogável, mas ao fim de um certo tempo acaba por se tornar monótono. Destaca-se por possibilitar ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo e incrivelmente tem a opção de «modem».

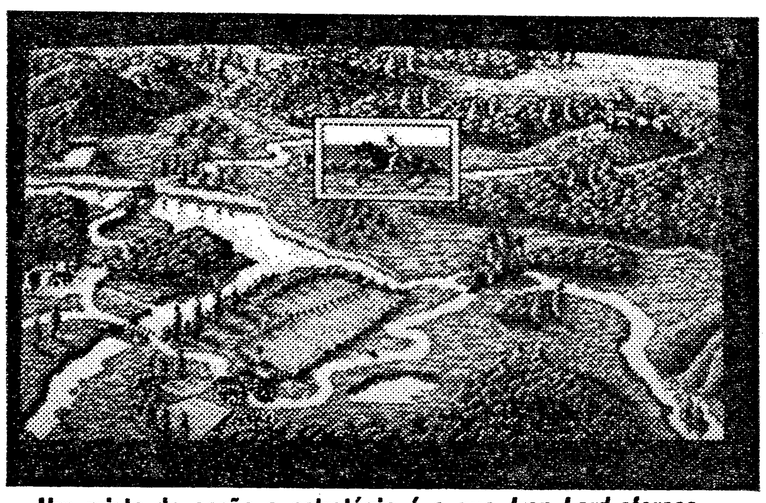
Gráficos 36%
Animação 60%
Som 25%
Jogabilidade 71%
Dificuldade 44%

Conselho:
Não perca tempo com coisas inúteis.

48%



A enorme variedade de locais de acção, reflecte-se obviamente na qualidade gráfica, que fica muito abaixo de *Defender of the Crown*



Um misto de acção e estratégia é o que *Iron Lord* oferece ao jogador

SENHOR DE FERRO LUTA POR REINO PERDIDO

Título: «Iron Lord»
Género: Acção/estratégia
Número de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Lembram-se de *Defender of the Crown?* Agora outra mui nobre e real produção do género já vagueia pelo mercado. Fala-se de *Iron Lord*, um recente lançamento da Ubi Soft para o Amiga e Atari ST, que propõe ao jogador um misto de acção e estratégia em tempos medievais. Depois de 5 anos fora da sua terra natal, o guerreiro (o jogador) depara-se com uma nova situação. O seu tio apoderou-se de todo o reino e prepara-se para semear a opressão e a violência entre o povo. Para resolver esta situação, o jogador tem de construir um exército e obter informações junto de estranhos, de forma a derrotar as forças agora fiéis ao seu tio. Mas não é nada fácil... e só uma longa caminhada pelo reino pode ajudar a resolver o problema. Só que nem todos são faladores e todo o cuidado é pouco para evitar uma emboscada.

Em relação a *Defender of the Crown*, esta nova produção da Ubi Soft perde bastante, nomeadamente ao nível gráfico. Mas há uma razão para isso, é que agora há muito mais locais de acção, acompanhados de gráficos, e é oferecida ao jogador a possibilidade de participar em vários jogos medievais, como torneios de tiro com arco, jogos de dados e até desafiar alquém a um braço de ferro. Neste aspecto, *Iron Lord* é inegavelmente superior a *Defender of the Crown*, que tinha belos cenários, mas uma zona de acção necessariamente restrita. A Ubi Soft anunciou que vai meter o jogo dentro do Spectrum e do Commodore 64, que até aqui têm sido injustamente privados de ter em memória estes jogos medievais de muita qualidade. Mas aqui, por bandas de 16 «bits», *Iron Lord* é um título que não acrescenta nada ao muito que já se tem feito e provavelmete vai cair no esquecimento.

Gráficos 71%
Animação 72%
Som 74%
Jogabilidade 71%
Dificuldade 79%

Conselho: A qualidade dos gráficos não puxa muito à compra...

72%

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

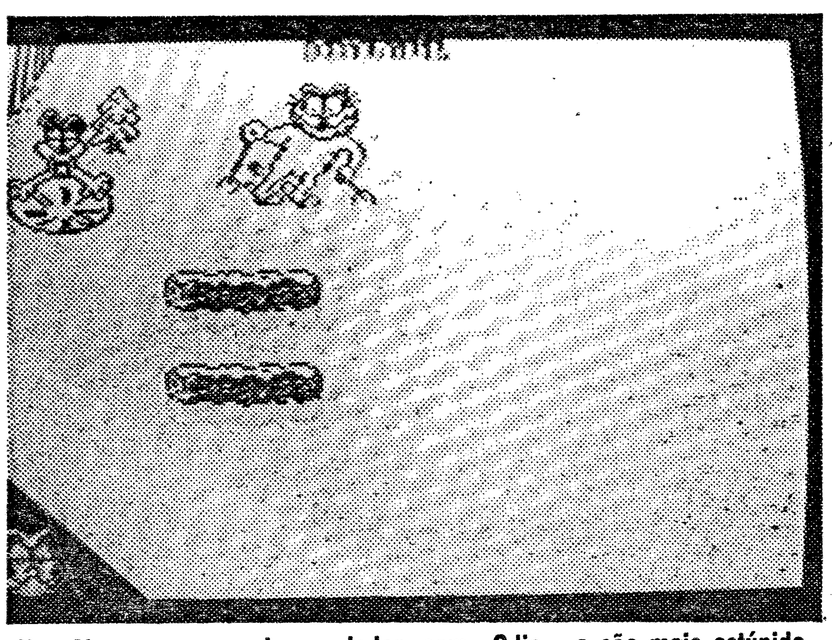
GATO GARFIELD REGRESSA AO MICRO

Herói das tiras desenhadas, «Garfield» volta aos computadores para uma aventura no Inverno. E antes que a Primavera entre em força talvez seja boa ideia tratar de espreitar esta aposta da «The Edge», a mesma editora que nos deu «Snoopy»

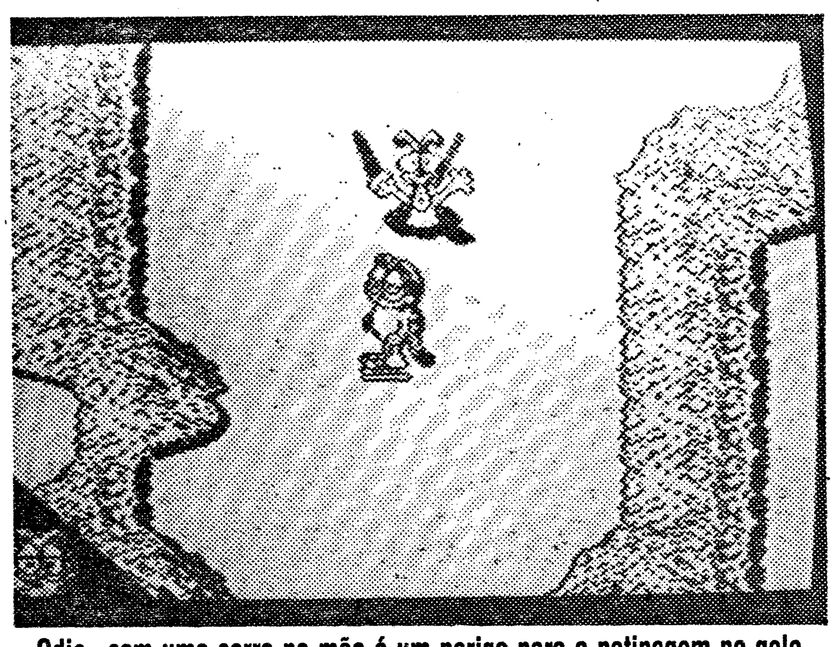
Título: GARFIELD-A WINTER'S TAIL

O gato Garfield está de volta ao micro, pela mão da editora The Edge, a mesma que o mostrara em *Big, Fat, Hairy Deal*. Talvez por, em simultâneo com o gato, a mesma editora ter preparado o lançamento do cão mais famoso da história do mundo — Snoopy, quem senão ele? — Garfield e a sua *Winter's Tail* (*A cauda do inverno*?...) não convence.

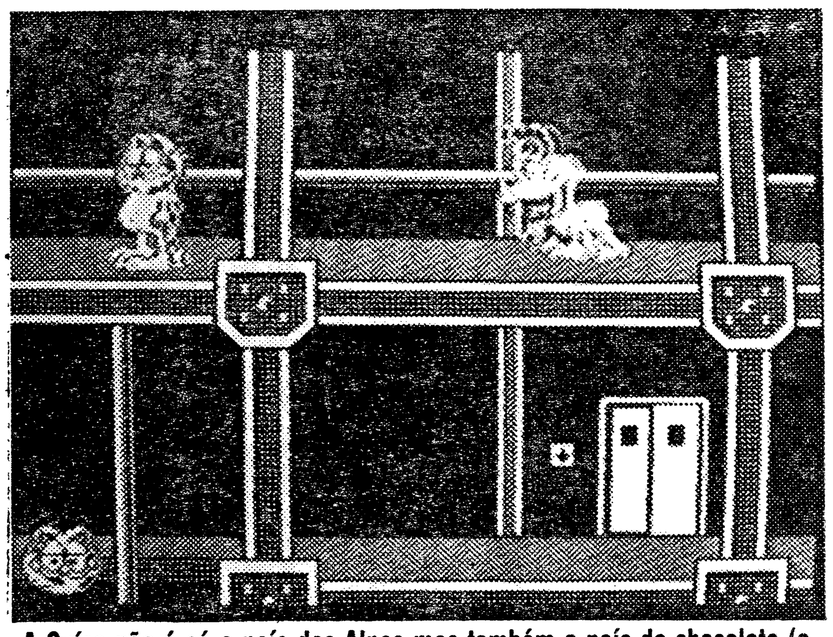
É tudo uma questão de opinião, pelo que os leitores vão, por favor, tratar de pensar o que bem entenderem. Mas se compararmos Garfield com Snoopy é provável que o cão ganhe ao gato, algo que não costuma suceder na vida real. E quem lembrar a primeira aventura de Garfield no Spectrum recordará, por certo, que o estilo era o mesmo que Snoopy agora apresenta. Algo que resulta bem melhor, dado que recria o estilo da tira desenhada publicada nos jornais e que é, ela também, parte integrante de toda a filosofia que rodeia cada um dos heróis.



Nos Alpes, em pose de esquiador, com «Odie», o cão mais estúpido da banda desenhada a atrapalhar tudo. «Garfield» em «Winter's Tail», três jogos num, para divertir



«Odie» com uma serra na mão é um perigo para a patinagem no gelo. E ainda agora o cão começou. Espere-se mais um pouco e a zona vai parecer um queijo suíço. Há que ter cuidado. E procurar a galinha...



A Suíça não é só o país dos Alpes mas também o país do chocolate (e dos relógios). Por isso mesmo (por causa do chocolate) «Garfield» vai parar à fábrica do dito, onde as galinhas não dão ovos

Mas, pronto, estamos com um Garfield mais em jeito de aventura de arcada, servido por um espantoso gráfico de entrada e, depois, por imagens engraçadas mas que não conseguem transportar-nos ao universo habitual de Garfield. Compare-se com o jogo anterior e com a banda desenhada e perceber-se-á a ideia subjacente à informação...

O jogo tem três secções, tudo carregado de uma só vez, e permitindo ao jogador a selecção imediata de qualquer uma delas a partir do «menu». Um ponto a favor... Garfield adora sonhar e é dos seus sonhos que vamos tratar. Nos Alpes como ponto de partida.

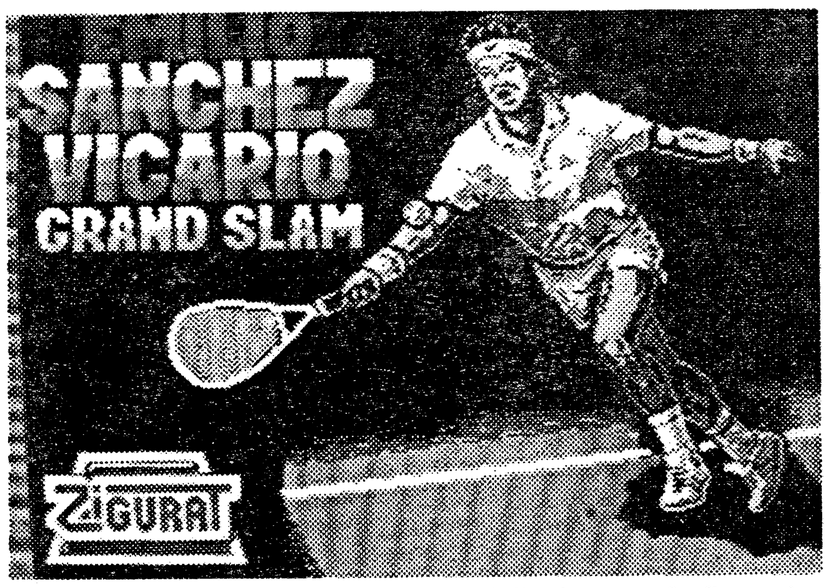
Sempre por perto, e sempre para complicar o sistema, surge Odie. Armado em esquiador, quer acompanhar Garfield na descida (perigosa) pela neve, só conseguindo fazê-lo perder energia. Há que recuperar as forças, abocanhando tudo o que nos passa por perto. Um momento bem divertido a nível gráfico, embora não muito fácil de realizar.

Dos Alpes passa-se para a fábrica de chocolates (ou do «menu» se não quiser esquiar...) onde o sector de produção aguarda que um herói (guloso...) reponha a ordem (e o milho nas galinhas...) para que tudo volte a ser como dantes. Com Odie por perto a atrapalhar (um pontapé bem dado resolve o problema por momentos) e muitos níveis para palmilhar não se pode dizer que Garfield tenha um sonho feliz. Os elevadores podem ajudar. E há escadas...

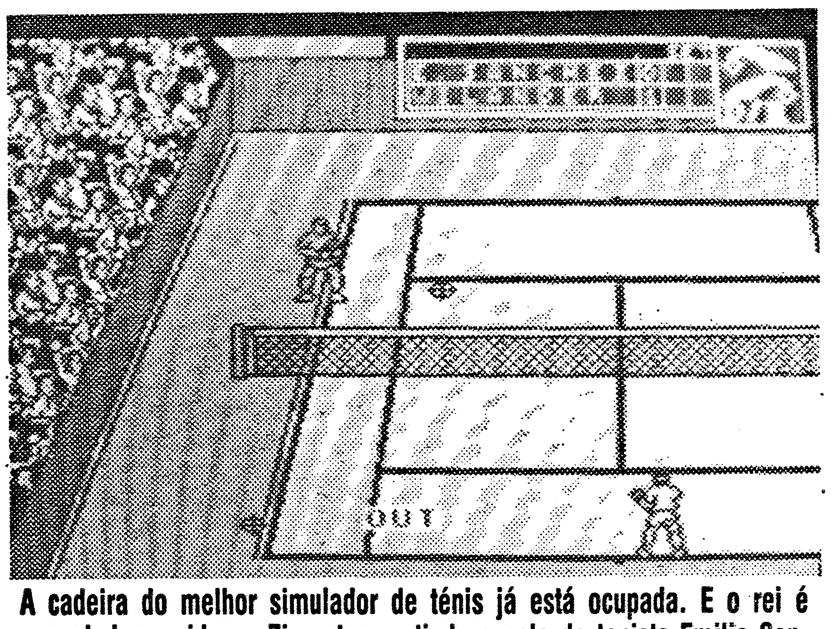
No lago temos Odie de novo, agora de serra em punho, rasgando círculos no gelo. Malvado cão, não fica de pedra? Garfield procura uma galinha que se escapou da fábrica. Basta seguir as pegadas e pronto, pensa o nosso herói (e pensou o jogador...), mas pensa erradamente, que nem todas as galinhas têm uma mentalidade de galinha. E esta, pelos vistos, é muito matreira...

Resuma-se: Garfield até consegue prender por algum tempo, em grande parte pela variedade apresentada. Mas, quando comparado com a primeira história nos micros, nem com Odie por perto consegue fazer a ponte entre o jogo e a história em papel. De qualquer forma, com gráficos divertidos, movimento regular e três sonhos para sonhar, o gato terrível é um jogo a espreitar.

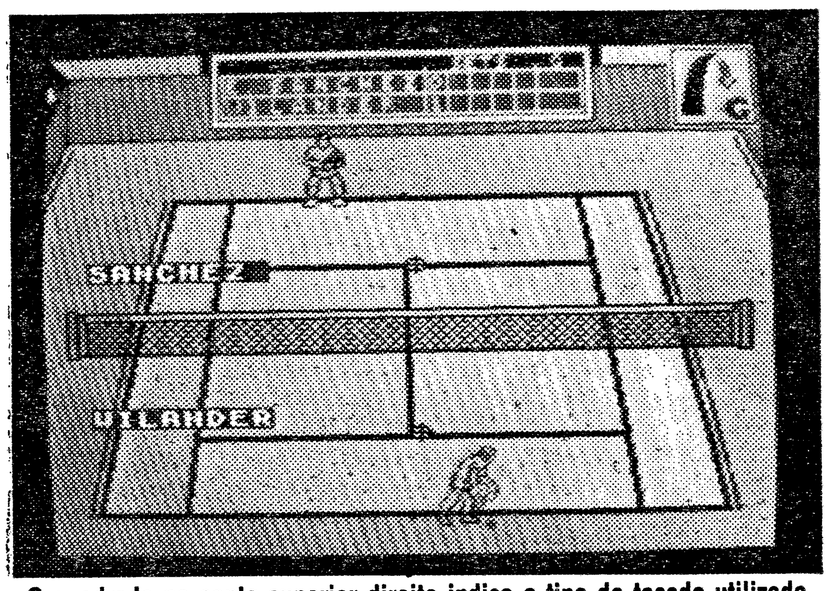
Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: Veja. Talvez se entusiasme



A estrela espanhola, Sanchez contra um Wilander que não fica nada mal no «ranking» mundial. Este último prepara-se para servir, controlado pelo computador, que é um osso duro de roer



A cadeira do melhor simulador de ténis já está ocupada. E o rei é espanhol, nascido na Zigurat e vestindo a pele do tenista Emilio Sanchez Vicario



O quadrado no canto superior direito indica o tipo de tacada utilizado. Aqui, parece que não resultou, pois a bola saiu fora. Tempo, claro, para espreitar o público, muito, que assiste ao encontro

SIMULADOR DE TÉNIS É MELHOR NO «RANKING»

Título: EMÍLIO SANCHEZ

COM *Passing Shot* a Grandslam marcou um ponto forte no mercado de simuladores de ténis. Apesar de alguns defeitos, era o melhor de todos. Era e foi-o por pouco tempo, que aqui ao lado «nasceu» *Emilio Sanchez Vicario*, um simulador que marca novas fronteiras ao género.

A assinatura é da Zigurat, uma editora que, sem grandes alardes, tem conseguido apresentar alguns títulos dignos de atenção. É nessa faixa que se integra este programa de ténis, um exercício que, por certo, vai encontrar seguidores, todos tentando ultrapassá-lo. Não vai ser fácil.

É difícil transpor um jogo como o ténis para o computador. A vontade de representar todo o campo leva a uma redução substancial das figuras presentes, o que complica qualquer sistema de controlo dos movimentos de cada uma delas. Optar por mostrar uma parcela tira ao jogador a possibilidade de calcular com exactidão o que cada jogada vai oferecer.

Uma solução possível foi apresentada em *Passing Shot*. Foi um compromisso que resultou. Os lançamentos são apresentados do ângulo em que habitualmente nos servem o ténis na televisão, com a sequência do jogo a suceder numa perspectiva aérea. É certo que não se aprecia o rectângulo em toda a sua extensão, mas a dimensão conseguida, aliada à «visão de pássaro», resulta eficaz.

Em *Emilio Sanchez Vicario* os programas optaram por manter a perspectiva televisiva todo o tempo. Uma mira na frente do jogador permite-lhe acertar o passo de forma a tocar na bola. Basta aproximar o tenista da zona onde a bola passa e ei-lo a devolvê-la ao adversário. O jogador não tem controlo da tacada, um ponto que pode ser criticado pelos puristas mas que tem uma explicação simples: assim, evitou-se a confusão que seria jogar este jogo da Zigurat. Foi nesse ponto que outros falharam anteriormente. Era tudo por demais pequeno para que se acertasse na bola. Um pixel de diferença e pronto...

Se a tacada não é controlada, já o tipo de efeito a dar à bola é da inteira responsabilidade do jogador. É neste ponto que *Emilio Sanchez* marca pontos de vantagem. Vantagens ainda, apresenta o ecrã limpo onde os jogadores se movem. Tudo foi arrumado com primor, a cor, se bem que pouca, foi bem distribuída, com mais intensidade numa zona — a do público — onde não afecta o desenrolar da acção.

O quadro de pontuações surge em cima, no canto direito aparece o quadrado com a indicação gráfica do efeito utilizado. A gestão de efeitos é feita com a tecla de *fire*. Tudo muito simples e de uma eficácia a toda a prova, quer na opção jogador/computador quer na jogador/jogador.

A oferta habitual neste tipo de simulação, que pretende recriar um campeonato importante, está presente, com o jogador a poder candidatar-se a defrontar alguns dos nomes mais sonantes do circuito internacional. O cuidado da Zigurat na implementação (tanto quanto possível) das características de cada tenista representado (só falta termos um McEnroe a partir raquetas...) dá ainda mais interesse à simulação.

Não necessariamente fácil de jogar, *Emilio Sanchez Vicario* oferece, após as primeiras horas de agonia do jogador perdido entre teclas e tacadas, uma boa simulação que, por certo, os apreciadores do género não vão deixar escapar.

Género: simulação
Gráficos (1-10):8
Dificuldade (1-10):8
Conselho: mesmo que não seja apreciador experimente. Talvez fique supreendido.

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

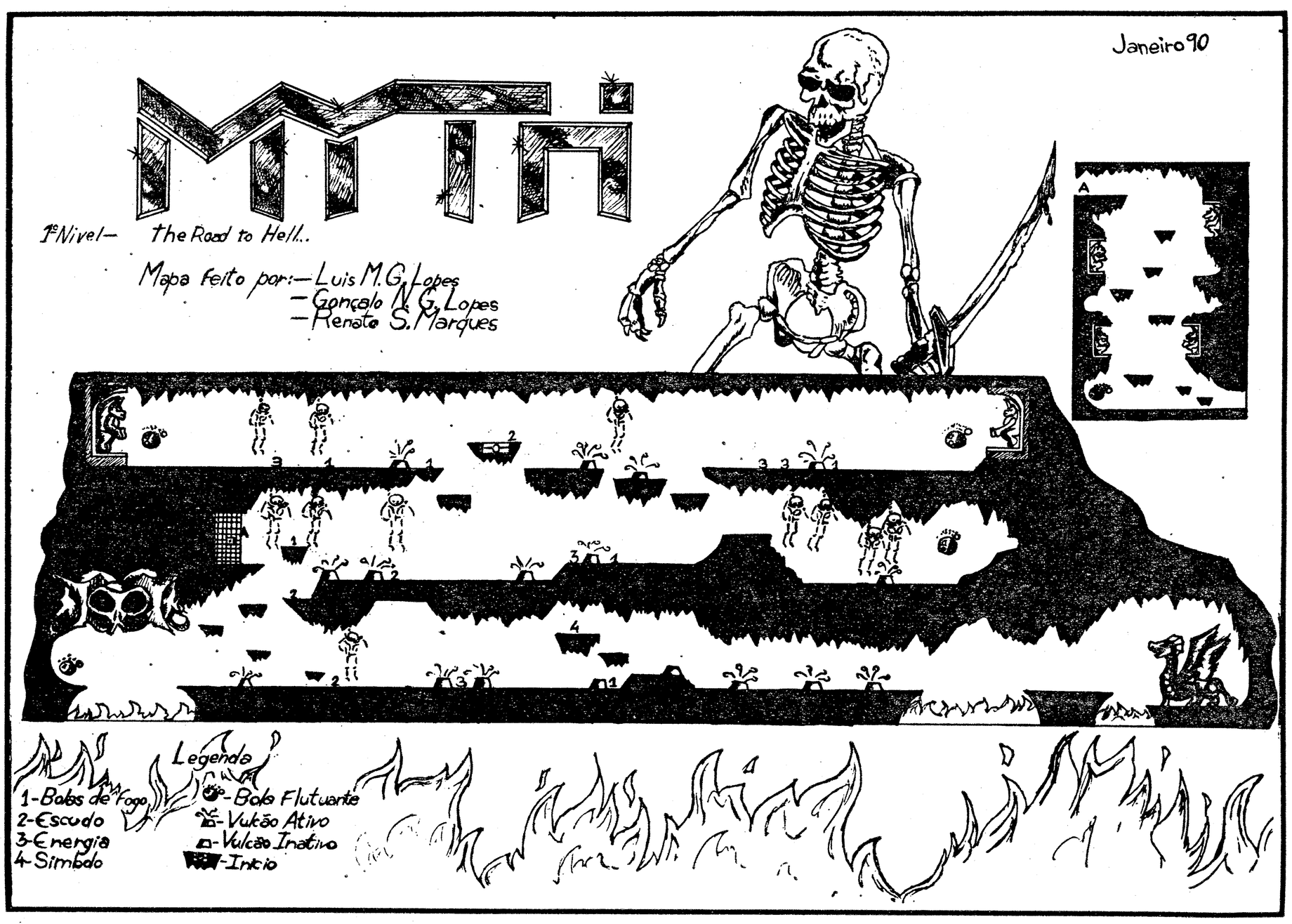
Pokes & Dicas

SEMANA cheia de coisas boas para calar algumas bocas. E todo este material vem de um trio de leitores que quer mesmo tomar conta deste espaço. *Renato Soeiro Marques*, da Praceta Pedro Álvares Cabral, lote 3.º dt.º, Bairro da Tojeira, Abóboda, 2775 Parede, *Luís Miguel Gonçalves Lopes* e *Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes*, da Urbanização Nova, lote 21-r/c dt.º, Abóboda, 2775 Parede são os «culpados» de tudo o que se segue. Mapas e *dicas* que vocês descobrirão ao correr da prosa e que aqui não se revelam para que a surpresa seja ainda maior. Vamos a isto.

Tal como tínhamos prometido na última carta que enviámos com o mapa do galeão de corsários, fazemos, mais uma vez, chegar aí às masmorras do «Poço» material fresco. O «pacote» desta vez inclui 2 mapas de *Myth* e as respectivas *dicas* e as soluções de *Snoopy* e dos 1.º e 2.º níveis de *Tusker*.

Mas comecemos com *Snoopy*, que é um jogo que em relação à série de desenhos animados em que foi inspirado não perde nada. Os gráficos de fundo são simples, mas não exageradamente, o que torna o jogo aprazível de se jogar. Quanto às personagens são uma cópia fiel das originais.

No início do jogo encontramo-nos no quintal da casa de Charlie Brown. Como já devem ter reparado, o personagem que controlamos é, nem mais nem menos, o famoso cão que teima em querer ser gente: Snoopy. Para começar, apanhem a tijela que está no chão e usem-a, isto se gostarem de comida para cão, é claro. Depois do suculento pequeno-almoço («breakfast» para os ingleses) apanhem a máquina de escrever que está escondida atrás da casota. Usem-na e Snoopy usará os seus dotes de dactilografia. Depois da carta escrita entreguem-na a Chalie Brown, que se encontra dentro de casa. Mas como a fome ainda não passou apanhem o frasco de biscoitos e comam o seu conteúdo. De seguida, vão até ao «écran» onde se encontra o sapo e coloquem-no dentro do frasco. Dirijam-se até à 3.ª casa a contar da esquerda e soltem o sapo ao pé de Lucy, que é a rapariga que se encontra no quintal. Ela largará uma bóia, que devemos apanhar, levar até ao «écran» onde se encontra um papagaio de papel em cima de uma árvore e largá-la por baixo da mesma. De seguida, vão buscar a bola de futebol e, depois de chegarem ao lago, chutem-na para dentro de água. A bola ficará a flutuar no «écran» seguinte, o que irá permitir a travessia do mesmo. Voltem atrás alguns «écrans» e apanhem a fisga. Regressem ao lago, atravessem-no e disparem com a fisga para os balões que saem do poço. Depois de estes rebentarem, deixam cair uma bomba de encher pneus. Levem a bomba até ao «écran» do papagaio onde anteriormente largaram a bóia. Para usar a bomba nesta carreguem na tecla de usar e esquerda/direita alternadamente. No fim de a bóia estar cheia saltem para cima dela que o Snoopy dará um salto grande e fará cair o papagaio. Apanhem-no e vão entregá-lo a Charlie Brown, que se encontra no último «écran» da esquerda. Voltem ao «screen» imediatamente anterior e vê-lo-ão a usar o papagaio. Charlie deixará uma chave que, de momento, não valerá a pena apanhar. Vão buscar a bóia e levem-na até ao último quadro da esquerda. Coloquem-na no chão ao lado da nuvem e vão buscar a bomba. Depois de encherem a bóia saltem para cima dela e atravessarão a nuvem. Apanhem o tijolo e levem-no até ao «écran» onde se encontra uma macieira. Atirem o tijolo e a maçã cai (basta colocarem-se por baixo dela). Depois de a maçã cair levem-na até à escola e aí dentro vão até ao final do último quadro da direita. Largarão a maçã e aparecerá um apito. Usem-no no quadro ao lado e a estudante, em momento de reflexão, acordará (devia ser uma aula de Filosofia). Ela deixará cair uma tesoura que deverá ser udada na 1.ª casa a contar da esquerda. Ao entrarem no quintal estará aí uma encomenda embrulhada. Usem a tesoura e aparecerá um busto de Beethoven.



Levem-no até à 3ª casa a contar da esquerda e entreguem-no ao rapaz que está no «écran» onde se encontra a televisão, o tal que está sempre a tocar piano. De seguida, vão apanhar a chave, levem-na até à escola e usem-na no cacifo que tem um pano de fora. Vão até à máquina de lavar roupa na 3.ª casa e apanhem a toalha que está fora da máquina. Saiam de casa e entreguem a toalha ao rapaz que está cá fora.

Se fizeram tudo o que foi anteriormente dito, por esta altura terão acabado o jogo. Carreguem o próximo bloco e encontrarão um desenho com uma mensagem de felicitações.

Mas passemos agora para outro jogo. O seu nome: *Tusker*. Esta é mais uma excelente produção com que a System 3 nos brindou após nos ter mostrado o que pode fazer-se no «velho» Spectrum com *Last Ninja II* e, agora, mais recentemente, com *Myth*.

Tusker é um jogo de acção/aventura repleto de enigmas, o que obriga o jogador a fazer funcionar a «massa cinzenta» em pleno. Este jogo combina excelentes gráficos com uma grande dose de aventura, pois a sua história suporte é bem ao estilo de *Indiana Jones*.

«O lendário cemitério dos elefantes é o maior mistério não solucionado do continente negro. A perigosa jornada para a sua descoberta tem custado a vida de muitos intrépidos exploradores, um dos quais era o seu pai. Como seu único filho, você sente-se curioso em descobrir os segredos que são tão violentamente guardados do mundo exterior. Você agora sente-se obrigado a ter êxito onde o seu pai falhou.

«Como Tusker você irá experimentar todas as emoções, perigos e excitações de África ao longo da demanda do sonho de seu pai.

«Na sua jornada por desertos, cavernas, selvas escondidas, pântanos, aldeias de canibais e templos perdidos, encontrará desde nómadas, nativos e "zombies" até dinossauros sedentos de sangue, animais vorazes e feiticeiros.

«Usando toda a sua astúcia e habilidade juntamente com apuradas técnicas de combate, você verifica que o sonho de um homem tornou-se o seu próprio destino ("one man's dream has become one man's destiny").» Adaptado.

1.º NÍVEL — «THE DESERT»

Logo que o jogo se inicia Tusker tanto pode andar para o lado esquerdo como para o lado direito. Ao andar 9 quadros para um lado ou para o outro regressa sempre ao início. Em nossa opinião é mais fácil ir pelo lado esquerdo, sendo a solução que enviamos baseada nisso.

No 1.º quadro após o início encontramos apenas um redemoinho e convém que nos desviemos dele, caso contrário far-nos-á «voar» um pouco de energia. No 2.º quadro está um árabe com quem não vale a pena lutar; basta passarmos por ele e ir andando cima/baixo para não nos tirar energia. No 3.º quadro temos mesmo que o matar. Para isso usamos o golpe mais eficaz neste momento, que é o pontapé (baixo+«FIRE»). Depois de o liquidarmos apanhamos a faca que aí se encontra (baixo+esq./dir.+ FIRE). Seguindo o nosso itinerário passamos a um quadro onde se encontram 2 redemoinhos e munições. Desviem-se do 1.º redemoinho, apanhem as balas e avancem para o quadro seguinte. Aí encontrarão uma cabana que só serve de cenário e dois árabes. Matem com a faca o que vos vier atacar. Para isso usem o golpe FIRE+esq./dir. duas vezes. Depois de o matarem apanhem a pistola mas não pensem usá-la se quiserem passar à vontade o 2.º nível. Mudem para a faca e matem o árabe que está a guardar a cabana, pois, assim, já não necessitam de lutar com ele quando regressarem. No 6.º quadro está um árabe (que podem ou não matar, fica ao critério de cada um) e a entrada de uma gruta. Não entrem ainda e sigam em frente. No quadro seguinte, matamos o árabe e apanhamos o frasco de veneno. Seguimos em frente, idem aspas aspas, e apanhem o cantil de água. Nesta altura, no canto superior direito, o gráfico terá ficado cheio. Se perderam energia carreguem em FIRE e Tusker poderá matar a sede e recuperar forças. Sempre que quiserem beber água têm de ter no local dos objectos o cantil e no local das armas nunca podem ter a pistola. Voltem atrás (cuidado com os esqueletos que ressuscitam) e entrem na gruta. Ao entrarem verão a abertura de uma galeria guardada por dois homens. Entrem normalmente, pois não dá para os matar. No quadro onde agora se encontram está um baú e um homem que temos de matar (sempre com a faca), mas, por vezes, só está o esqueleto. Atirem um pontapé no baú e sairá de lá um livro. Apanhem-no, saiam desse quadro (cuidado com os homens à saída) e andem tudo para a direita atravessando o pântano. Aí têm de ter cuidado com o 1.º crocodilo e com a água de tom mais escuro, pois Tusker não sabe nadar. Pelo caminho ainda encontram um homem que podem matar ou simplesmente desviarem-se dele. Entrem na galeria que está também guardada, matem o homem e apanhem a catana (espada) e as pedras (só serão usadas no 3.º nível). Ainda nesse quadro ao pé do canto superior esquerdo, estão umas inscrições na parede. Nos objectos mudem para o livro e vão até essa parede. Aparecerá no rodapé do «écran» a seguinte mensagem: «Beat about the bush to pass». Feito isto voltem atrás e saiam da gruta. No quadro onde agora se encontram estão uns arbustos. Mudem a arma para a catana, encostem-se aos arbustos e usem o golpe esq./dir.+cima+ FIRE até abrirem uma passagem. No caso de não terem o cantil cheio nem a energia toda não entrem ainda e vão até um quadro onde haja um cacto. Na lista dos objectos coloquem aquele que está antes do cantil e nas armas ponham a faca. Afastem-se do cacto cerca de um a dois passos, sempre do lado esquerdo, e usem a faca. Começará a sair água do cacto. Baixem um pouco o boneco, mudem para o cantil e carreguem FIRE+direita, que este começará a encher-se de água. Agora, voltem à passagem que abriram nos arbustos e entrem. Estão numa floresta escondida. Têm de andar tudo para a direita, bastando desviarem-se dos inimigos e nos quadros onde está um macaco a atirar cocos basta seguirem sempre em frente sem parar. Quando chegarem ao último quadro encontrarão um monstro preso ao chão por uma corrente de ferro. Mudem os objectos para o frasco de veneno, que na verdade é um ácido corrosivo, baixamo-nos para apanhar a estaca de ferro que está ligada à corrente que prende o monstro e este solta-se. Mas, atenção! Logo que se baixarem voltem para trás senão são literalmente passados a ferro e perdem uma vida. Quando o monstro começa a andar (rastejar) fica a descoberto a entrada de uma caverna. Entramos e...

Well done!!! Now get ready to load next level.

2.º NÍVEL — «THE VILLAGE»

Tal como no nível 1, também podemos sair do quadro inicial pelo lado esquerdo ou pelo lado direito. Mas, neste caso, o quadro do lado esquerdo está bloqueado, pois ao passarmos por lá cai-nos um caldeirão em cima e é a consequente perda de uma vida. A solução, então, é irem pelo lado direito. Mas não se apressem muito, pois se atravessarem normalmente o quadro inicial sairá do chão um «bicho» um tanto ou quanto difícil de descrever. A solução é descerem o boneco e andarem devagar, passo a passo; nunca andem dois passos seguidos. Só assim é qué o monstro não aparece. Sigam em frente e agora nos quadros a seguir é dar uso à pistola que os inimigos são duros de roer, pois necessitam de dois tiros poara morrerem. No entanto, em vez de usarem a pistola, podem tentar fintar os inimigos poupando munições que, atenção, não são inesgotáveis. No 2.º quadro, a seguir ao início, existe uma cabana onde podem entrar mas em que não é necessário fazer nada. Sigam em frente e, no quadro seguinte, encontram outra cabana. Não entrem ainda e continuem em frente. No outro quadro estão duas pedras a saltar de um lado para o outro, que só podem ser evitadas se o boneco se abaixar e calcular, mais ou menos, o sítio onde as pedras batem. Neste quadro há uma chave que temos de apanhar. Voltem ao quadro anterior e entrem na cabana. Matem o inimigo (com a pistola é mais fácil) e sigam para a esquerda. Irão aparecer noutro quadro do lado esquerdo. Matem os dois homens ou desviem-se deles e sigam para a direita. Neste momento, a cara de um ídolo colocada numa parede está a disparar uns objectos que nos tiram energia e não podem ser evitados. Sigam em frente, matem os dois homens e usem a chave no cadeado do portão. Para usarem a chave, coloquem no local das armas a mão e depois usem o golpe cima+esq./dir.+FIRE, de maneira que a mão toque no cadeado. Entrem e apanhem os medicamentos. Voltem atrás até ao quadro do ídolo e entrem na passagem que está por baixo dele. O quadro onde entraram está vazio mas o seguinte (do lado direito) tem dois homens, que temos de matar, e uma caixa de fósforos, que temos de apanhar. A caixa encontra-se no canto superior esquerdo. Sigam em frente e verão um homem a tocar tambor e uma planta que está a mexer. O homem irá disparar um objecto que, se nos acertar, tira-nos uma vida. Para o evitar, basta descer o boneco. Escolham a caixa de fósforos e, no local das armas, ponham a mão. Usem o mesmo golpe na planta que usaram para abrir o portão e esta desaparecerá no meio do fogo. Com o mesmo golpe, apanhem o recipiente onde estava a planta. Sigam em frente e encontram um homem

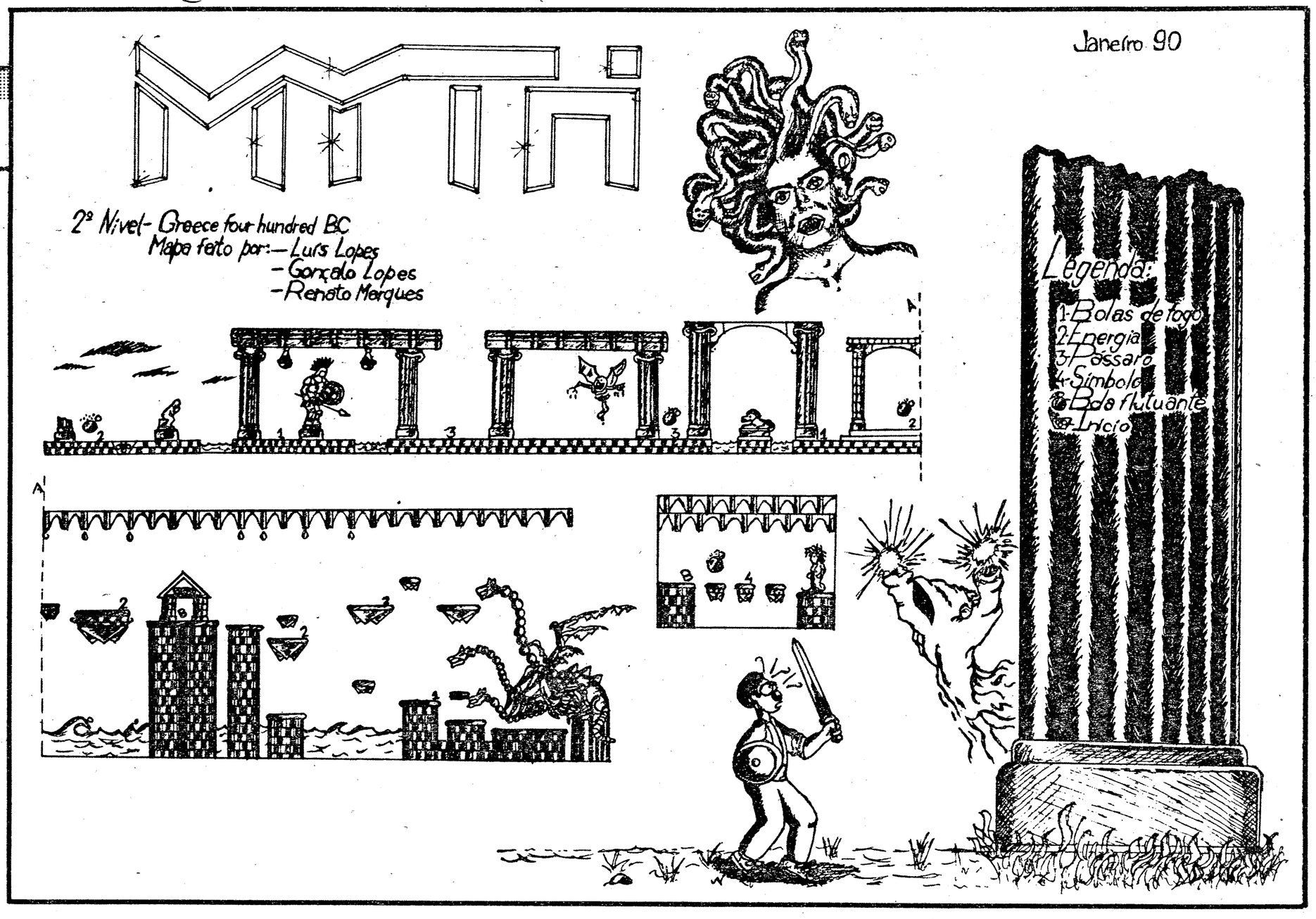
TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — CHUCK YEARS SIMULATOR
2.º — PROFISSIONAL SOCCER
3.º — GHOSTBUSTERS
4.º — OUT RUN
5.º — DUCK OUT
6.º — MIG 29
7.º — TETRIS
8.º — CONTINENTAL CIRCUS
9.º — SOCCER VII
10.º — THE DUEL

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



doente rodeado por dois guardas. Escolham os medicamentos e baixem-se ao pé do homem. Ele levanta-se e, em troca da cura, dá-nos uma chave. Voltem ao quadro onde estão as pedras a saltar, atravessem-no, sigam em frente mais um quadro (cuidado com o homem) e encontrarão uma gruta fechada por um portão e guardada por dois guardas. No 1.º escolham a chave e baixem-se; esta ficará no chão. No 2.º escolham o recipiente onde estava a planta e baixem-se novamente. Os dois homens e o portão desaparecem e, pronto, é a passagem para o 3.º nível. Tentem passar com as 3 vidas, porque no 3.º nível podemos arranjar água nas fontes do templo... e cuidado com os répteis voadores. A solução deste nível está quase pronta, pois podemos dizer que está cerca de 90% concluído.

E é tempo de *Myth* (já não era sem tempo). Neste jogo, outro prodígio da System 3, com gráficos notáveis, o nosso objectivo é derrotar Dameron, um ser monstruoso (vejam o último nível e dar-nos-ão razão), que tem como objectivo governar o mundo. Para isso, Dameron viajou no tempo e transformou os deuses bons em deuses maus, pois alterando o passado poderia controlar o futuro. A Humanidade, sentindo-se ameaçada, decidiu eleger um herói (adivinhem quem é) para derrotar o pérfido ser. Mas, para isso, era necessário voltar atrás no tempo e desfazer todo o mal já provocado. E aí estamos nós na... ESTRADA PARA O INFERNO.

• THE ROAD TO HELL — 1.º NÍVEL

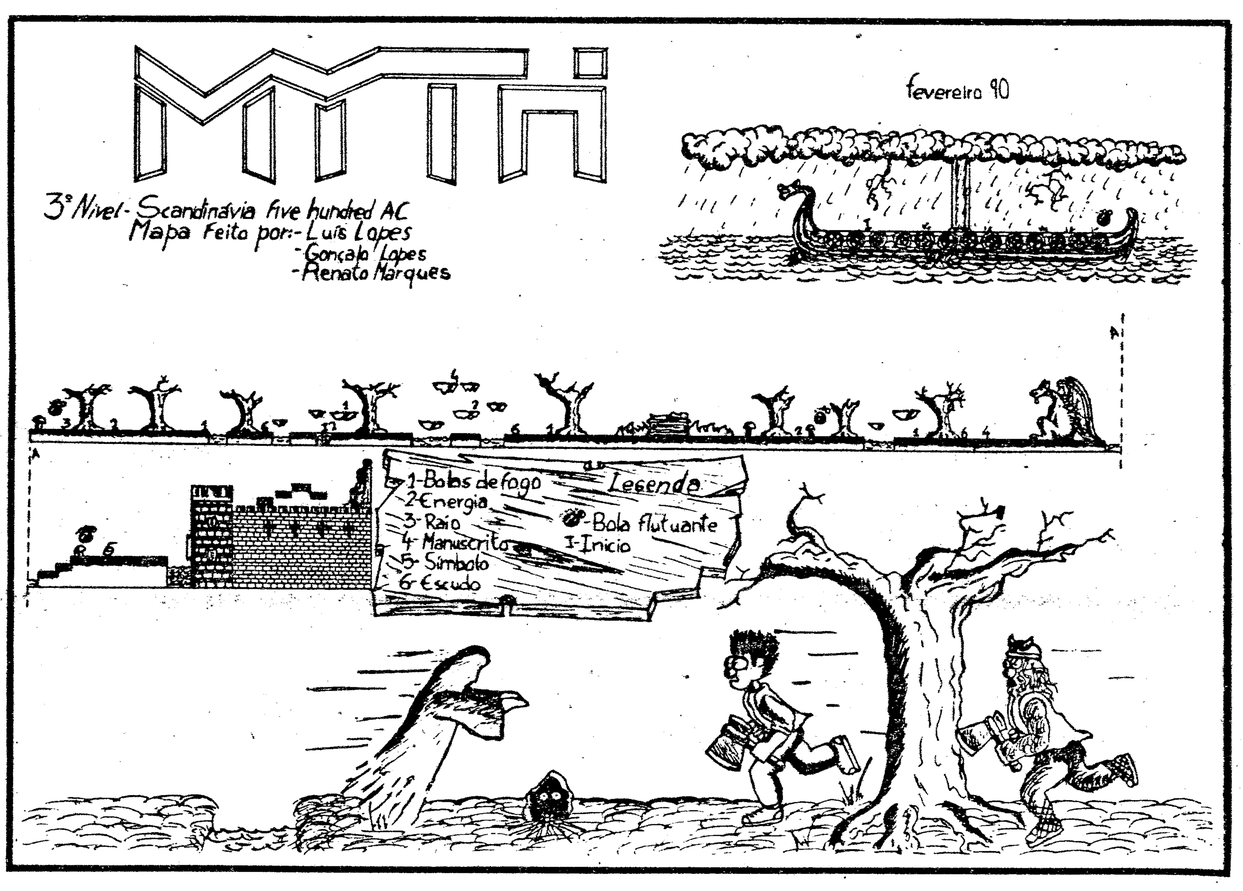
Neste nível inicial, tal como nos outros que se seguem, temos de apanhar 5 bolas flutuantes, que se encontram espalhadas em vários locais do mapa, sempre em local fixo, e resolver uma série de «quebra-cabeças» para podermos progredir na acção, à semelhança de *Tusker*. Em vários locais encontramos ainda vasilhas e caldeirões, que devem ser destruídos teclando baixo+FIRE. Só assim poderemos ter acesso às bolas de fogo, ao escudo e à energia. Os objectos que apanhamos são representados por ícones. Para os podermos seleccionar, depois de apanhados, carregamos SPACE e depois esq./dir. para escolhermos o que for necessário no momento. Depois de escolhido, teclamos novamente SPACE. Para destruirem os caldeirões e as vasilhas têm de estar a usar o ícone representado por uma mão.

Depois disto, vamos, então, à solução propriamente dita.

A primeira coisa a fazer é apanhar o escudo, que se encontra na plataforma inicial, e as bolas de fogo logo à esquerda. Continuem nessa direcção e quando chegarem ao quadro onde está a bola flutuante comecem a disparar as bolas de fogo para destruirem a estátua. De seguida, disparem contra a bola (têm de saltar carregando para baixo) e apanhem-na. Agora vão tudo para a direita e quando chegarem a um quadro semelhante coloquem-se logo ao pé da estátua, saltando e disparando ao mesmo tempo. Depois desta destruída, apanhem a bola. Voltem atrás, deixem-se cair e andem novamente para a direita. Apanhem a 3.ª bola. Agora entretenham-se a matar alguns esqueletos. Estes ao serem destruídos largam as caveiras, que deverão ser apanhadas. Quando já tiverem entre 10 14, vão até ao poço de lava, do lado esquerdo, e larguem aí todas as caveiras. Do meio da lava emergirá um monstro, que temos de matar com as bolas de fogo. Antes de entrarem neste quadro certifiquem-se de que têm bolas de fogo suficientes, pois quando o momento aparecer já não podemos daí sair. Depois do monstro destruído, aparecerá uma plataforma onde se encontra uma nova arma: um tridente. Apanhem-no e à bola flutuante também e andem tudo para o lado direito. A partir de agora os esqueletos destruídos dão-nos energia. Do poço de lava, que vos estava a barrar o caminho, sairá uma plataforma que vos vai permitir atravessar. Quando chegarem ao quadro do dragão, matem-no com o tridente, que convém seleccionarem antes de aí entrarem. Depois de o dragão morrer aparecerá uma chave que deverá ser usada na grade de ferro que nos barra o caminho (assinalada com um "A" no mapa). Depois de entrarem, usem o escudo e deixem-se cair. Disparem contra a última bola para a apanharem e saiam do quadro pelo lado direito. Vão apanhar o símbolo que neste momento apareceu numa plataforma, voltem ao início e usem-no. A primeira etapa está concluída. Próximo destino:

• GREECE FOUR HUNDRED BC — 2.º NÍVEL

No primeiro ecrã apanhem a bola flutuante e destruam a estátua. Sigam para a direita e não se preocupem com a água, pois não tira energia. Destruam a estátua do guerreiro com a espada, que aqui substitui os pontapés, e apanhem o saco. Continuem a avançar e quando chegarem a um ecrã com uma mulher não se entusiasmem muito e não aceitem o convite dela. Avancem um pouco e ela transforma-se num monstro alado. Aguardem um bocado e o monstro sairá do ecrã. Mais à frente, apanhem a bola flutuante com as bolas de fogo que apanharam previamente e destruam com a espada o objecto que sí se encontra. Daí sairá um pássaro que convém apanhar, pois dar-vos-á uma vida. Mais atrás existe outro pássaro que nos esquecemos de referir e que se encontra assinalado no mapa com o n.º 3, assim como este que agora apanharam. Continuem em frente e apanhem a terceira bola flutuante. Sigam e entrem no templo da Medusa, um ser mitológico cujos cabelos eram serpentes e olhar transformava os homens em estátuas de pedra. Ela dispara umas gotas de veneno que têm de ser defendidas com o escudo. Vão saltando com cuidado para as outras plataformas, tendo atenção aos disparos da Medusa. Quando chegarem ao pé dela, usem a espada e a sua cabeça saltará. Usem o saco e apanhem-na. Disparem contra a bola flutuante para a apanharem e saiam do templo. Andem para a direita, saltando para as plataformas e chegam ao pé da Hydra, outro monstro mitológico, possuidor de sete cabeças. No jogo, porém, só tem três. Usando a cabeça da Medusa, destruam a cabeça que se encontra mais acima. Venham para baixo e destruam as outras duas cabeças. Quando a Hydra morrer aparecerá a última bola flutuante. Apanhem-na e vão até ao templo da Medusa, onde agora se encontra o símbolo que nos permitirá viajar no tempo. Regressem ao início e usem o símbolo. Será uma viagem até *Scandinavia Five Hundred A.C.*



• SCANDINAVIAN, FIVE HUNDRED A.C. — 3.º NÍVEL

No início deste nível, encontramo-nos num navio viquingue, em pleno mar, assolado por uma tempestade. A primeira coisa a fazer é matarmos, com o machado, alguns viquingues até um deles deixar ficar bolas de fogo. Com estas vamos apanhar a bola flutuante, que se encontra no lado direito do navio. Feito isto, somos imediatamente projectados para um novo cenário, desta vez em terra. A partir do início (I2) vão para a esquerda e apanhem o raio e a bola flutuante. Voltem para a direita e apanhem o manuscrito. Continuem em frente até chegarem a um altar rodeado de fogo. Usem o manuscrito e começará a chover. O fogo apaga-se, o altar desaparece no chão e a mulher, que aí estava deitada, eleva-se no ar até desaparecer. Apanhem a chave que aí ficou e sigam em frente até chegarem a um dragão, apanhando uma bola flutuante pelo caminho. Disparem contra ele as facas que apanharam ao matarem os ogres. Aproximem-se do fogo que o dragão deita, pois há uma posição em que não perdemos energia mesmo com o fogo a acertar-nos. Continuem para a direita, apanhem a bola flutuante e usem a chave em frente ao castelo. A ponte levadiça baixará e poderemos entrar. No quadro a seguir está a estátua de Odin que temos de destruir com o raio. Depois, apanhem a última bola flutuante, voltem atrás e apanhem o símbolo. Usem-no no início e a próxima viagem será até ao Egipto.

Teclas:
— CIMA → salto para a frente
— BAIXO → salto para cima

1.º NÍVEL
— FIRE+CIMA → murro
— FIRE+BAIXO → pontapé
— FIRE+ESQUERDA → abaixar

2.º NÍVEL
— FIRE+CIMA → golpe de espada
— FIRE+BAIXO → defender com o estudo
— FIRE+ESQUERDA → abaixar/entrar

3.º NÍVEL
— FIRE+CIMA → golpe de machado

4.º NÍVEL
— FIRE+CIMA → murro
— FIRE+BAIXO → pontapé
— FIRE+ESQUERDA → abaixar/entrar

Na nossa versão do jogo, quando perdemos um crédito num nível (à excepção do primeiro) e nos perguntarem se queremos continuar do 1.º nível ou do nível em que nos encontramos, escolham começar do 1.º nível, pois as opções estão trocadas.

A nossa carta terminaria aqui se, no mesmo dia em que a fôssemos enviar, não tivéssemos recebido vários pacotes recheados de cassetes provenientes aí do Poço. Aproveitamos esta oportunidade para agradecer a «A Capital» (parabéns pelos 22 anos) e, também, está claro, ao escriba aí do Poço, o sr. Joaquim Andrade.

Como, entretanto, acabámos o jogo *The Untouchables* decidimos enviar algumas dicas mais ou menos gerais, pois também é necessário uma certa prática e o jogo é bastante difícil.

O 1.º nível chama-se «The Warehouse Raid». O nosso objectivo é apanharmos 100% de provas («evidence»). Para isso temos de matar 10 chefes que nos são indicados por uma seta no canto superior direito. Existem, também, vários inimigos vestidos de preto. Ao serem mortos podem largar energia ou tiros mais rápidos. Se falharem esta primeira missão, aparecerá nas primeiras páginas dos jornais o título «Elliot Ness bungles warehouse raid» («Elliot Ness estraga ataque ao armazém»). Se forem bem sucedidos será notícia «Ness recruits three men for crime war» («Ness recruta três homens para a guerra contra o crime»).

Passando ao 2.º nível, «The Bridge» (A Ponte), em que o nosso objectivo é destruirmos todos os barris de licor que apareçam. Para passarmos de nível não basta apenas fazermos isto, pois temos de acabar com os 4 homens vivos. Quando tiverem pouca energia vão até um dos extremos do campo de acção e aparecerão as fotografias dos outros homens. Para trocarem de homem disparem contra o pequeno quadrado do canto inferior direito. Se perderem um homem a única coisa a fazer é abortar o jogo carregando duas vezes em PAUSE. Em caso de falhanço »Government agency disbanded» («Agência do Governo desfeita»); em caso de sucesso «Success at border for Untouchables» («Sucesso na fronteira para os Intocáveis»).

No 3.º nível, «The Alley ways», temos de percorrer 6 becos e matar vários «gangsters». Aqui, também, convém mudar de homem e, ao contrário do 2.º nível, os homens que não estão a ser usados recuperam energia. Será notícia nos jornais «Untouchables disband no trial evidence», em caso de falhanço, e «Key witness close do being found» («Testemunha-chave perto de ser encontrada»), em caso de sucesso.

No 4.º nível, «The Railway Station» («A estação de caminho-de-ferro») temos de proteger um carrinho de bebé. Para isso, e logo que este nível se inicia, temos apenas de nos pôr a empurrar o carrinho sem o desviarmos do seu trajecto. Não se preocupem com a energia que vão perdendo, pois encontrarão várias caixas de energia. Se empurrarem o carro para o limite das escadas, este começará a rolar e o bebé morre: «Idiot Elliot makes a fatal mistake» («Idiota Elliot comete um erro fatal»). Depois de descerem várias escadas passam para o 5.º nível, «Rescuing the Accountant». Aí não mexam a pistola para os lados, e quando o «gangster» passar em frente à pistola, disparem. Só têm oportunidade de dar um tiro. Se falharem, o refém morre e voltamos ao 4.º nível.

No 6.º nível, «The Rooftop Chase», temos de matar o «boss». É semelhante ao 3.º nível, temos de avançar vários muros e quando estivermos no último veremos o «boss» a andar no parapeito do terraço. Disparamos contra ele e é a sequência final onde o veremos a cair morto em cima de um carro. THE END.

AMC — Código da 2.ª parte → DAGOBAH

Terminamos esta carta com o habitual pedido de que publiquem todo o material.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX